Esta é uma coleção infantil bastante adequada para pais, orientadores, professores e educadores em geral.

Manual de Orientação

Coleção Indicada para crianças de
2 a 5 anos

www.colecaoviver.com.br ColeçãoViver

Desejamos-lhe as Boas-Vindas

Parabéns e obrigado por sua aquisição! Desde já, desejamos que o conteúdo da Coleção Viver possa dar a sua contribuição no processo de edificação do caráter humano e espiritual, respaldado pelos verdadeiros e essenciais valores da vida.

Antes de acessar o conteúdo da coleção **A Turminha**, considere ler este documento a fim de compreender o foco central da coleção, inteirar-se de importantes explicações sobre o seu conteúdo, conhecer algumas estratégias para um melhor aproveitamento do material e saber como utilizar os arquivos de impressão.

Caso este material não tenha sido adquirido diretamente por você, acesse o site da Coleção Viver em www.colecaoviver.com.br, conheça esta iniciativa independente e acompanhe o lançamento de novas coleções.

Se necessário, entre em contato pelo e-mail: contato@colecaoviver.com.br ou pelo formulário de contato disponível no site.

Tenha uma boa e educativa diversão!

Sinopse

A Turminha é uma coleção infantil que conta e canta a história de oito animaizinhos que viviam em um bosque: o coelhinho Pipo, a peixinha Nina, o passarinho Biquinho, a gatinha Lili, o cachorrinho Floquinho, a galinha Bibica, o hamster Bolota e a tartaruga Ricota.

A coleção é composta de 10 músicas, incluindo um playback [da faixa principal], 01 Audiobook, 14 faixas de trilhas e ambientações sonoras, papeis de parede e 05 atividades recreativas/educativas diversificadas.

Cada um dos personagens traz consigo um valor essencial. Esses valores são trabalhados ao longo da história, cantados nas canções e expressos nos demais materiais, compondo um arranjo harmônico e conciso de princípios fundamentais que a criança poderá interiorizar de uma forma lúdica.

Também pensada para os pais, as trilhas e ambientes sonoros poderão ser utilizados em contextos recreativos, no caso das trilhas mais animadas, ou durante o sono da criança, no caso das trilhas mais calmas.

Foco Central da Coleção

Esta coleção objetiva ensinar o amor ao próximo por meio de princípios básicos: atitudes diretas e indiretas que resultam em saudáveis relacionamentos pessoal, social [incluindo o familiar] e espiritual.

Os valores diretamente trabalhados nesta coleção incluem: disposição, cuidado, paz, alegria, atenção, cooperação, bondade, carinho, estima, dedicação, união, tradicionalismo e paciência.

A ideia de se utilizar animais domesticáveis vem em decorrência, primeiro, da necessidade de um material lúdico o suficiente para se comunicar com as crianças. O outro aspecto, tão relevante quando aquele, é a intensidade com que as crianças interagem com os animais, principalmente os domésticos. Esta combinação foi o fator que levou à decisão por esse formato.

Na última seção deste documento, você irá conferir as estratégias das quais poderá valer-se para um melhor aproveitamento da coleção **A Turminha** junto das crianças.

CONTEÚDO DA COLEÇÃO

A-Turminha

- 1-CD-MÚSICAS
- 2-AUDIOBOOK
- 3-WALLPAPER
- 4-IMPRESSÃO
  - 1_PARA_COLORIR
  - 2_PARA_DESENHAR
  - 3_JOGO_DA_MEMÓRIA
  - 4_MONTAGEM
  - 5_QUEBRA_CABEÇAS
  - 6_CAPAS-CD
  - 7_ETIQUETA-CD

1-CD-MÚSICAS

FAIXA 1: A TURMINHA [tema da coleção]

Os animaizinhos só sabem amar
Contemplam a vida, então vamos cantar:
O cachorrinho, o gatinho e o coelhinho
A tartaruga, o hamster e o peixinho
Todos sabem amar
Todos sabem amar
Como são bonitinhos
Os nossos animaizinhos
Com eles vou aprender
A amar as pessoas assim:
Um abraço, um sorriso, um aperto de mão
Um agir com carinho, minha dedicação
O cachorrinho, o gatinho e o passarinho
A galinha, o hamster e o peixinho
Com eles vou aprender
A amar as pessoas assim:
Paciente eu serei, sempre ajudarei
Alegria pro seu coração eu darei

FAIXA 2: BIBICA [a linda galinha]

Ela é a Bibica
Uma linda galinha
Trabalha com amor
Bibica não tem preguiça
Ela faz 'có-có'
E dorme no poleiro
A sua casinha
Se chama galinheiro

FAIXA 3: BIQUINHO [o lindo passarinho]

Ele é o Biquinho
Um lindo passarinho
Que vive em paz
Cantando bonitinho
Ele faz 'piu-piu'
E voa pelo ar
Por cima da terra
Por cima do mar

FAIXA 4: BOLOTA [o lindo hamster]

Ele é o Bolota
Um lindo hamster
Quando está acordado
Ele é atento e bem ligado
Ele faz 'kwi-kwi'
E anda bem ligeirinho
Mas cuidado, amiguinho
Ele é tão pequenininho

FAIXA 5: FLOQUINHO [o lindo cachorrinho]

Ele é o Floquinho
Um lindo cachorrinho
E ajuda você
Porque é tão bonzinho
Ele faz 'au-au'
E também brinca no quintal
Os gatinhos tem medo
Mas ele não faz mal

FAIXA 6: LILI [a linda gatinha]

Ela é a Lili
Uma linda gatinha
Gosta de carinho
Ela gosta de você
Lili faz 'miau'
E brinca no quintal
Lili sai correndo
Se ouve um 'au-au'

FAIXA 7: NINA [a linda peixinha]

Ela é a Nina
Uma linda peixinha
É muito dedicada
E sempre concentrada
Ela faz 'glu-glu'
E sabe muito bem nadar
Mas também é ligeira
E até salta no ar

FAIXA 8: PIPO [o lindo coelhinho]

Ele é o Pipo
Um lindo coelhinho
Com sua família
Ele gosta de estar
Não faz barulhinho
É muito assustado
Brinque com o Pipo
Com muito cuidado

FAIXA 9: RICOTA [a linda tartaruga]

Ela é a Ricota
Uma linda tartaruga
É tão paciente
E vive tão feliz
Igual ao coelhinho
Ela não faz barulhinho
Gosta de estar limpinha
E andar devagarzinho

FAIXA 10: A TURMINHA [playback]

2-AUDIOBOOK

NOTA: *da faixa dois à faixa quinze, os áudios estão preparados para tocar em looping infinito, ou seja, se a faixa for colocada para ser executada repetidamente, o seu final se conectará ao reinício de maneira contínua, sem picotar o áudio no instante do repeat.*

FAIXA 1 – A Turminha [História]

A narrativa, ambientada em áudio, se passa em um bosque, onde viviam os animaizinhos. No decorrer de seus 10 minutos de duração, a narração, os divertidos diálogos e todo o ambiente, com seus efeitos sonoros, contam como surgiu A Turminha e vão apresentando os principais elementos encontrados nas canções e nas artes gráficas, o que torna a coleção concisa nos valores transmitidos, permitindo à criança interagir com eles de forma redundante. Neste caso, a redundância acaba tornando-se positiva por trazer consistência e integridade à abordagem, permitindo uma melhor absorção.

FAIXA 2 – Trilha Sonora Principal

Apresenta apenas a trilha sonora principal. Traz uma instrumentação serena, tornando-a útil para acalmar o ambiente ou mesmo para ser executada durante o sono da criança.

FAIXA 3 – Trilha Sonora Nina

Apresenta apenas a trilha sonora da cena com a Nina. Também traz uma instrumentação calma, tornando-a útil para as mesmas finalidades sugeridas na FAIXA 2.

FAIXA 4 – Trilha Sonora Bibica

Apresenta apenas a trilha sonora da cena com a Bibica. Traz uma instrumentação alegre e divertida, tornando-a útil para momentos de lazer e recreação.

FAIXA 5 – Trilha Sonora Bolota

Apresenta apenas a trilha sonora da cena com o Bolota. Traz uma instrumentação ativa e empolgante, tornando-a útil também para momentos de lazer e recreação.

FAIXA 6 – Trilha Sonora Ricota

Apresenta apenas a trilha sonora da cena com a Ricota. Traz uma instrumentação alegre e despojada, tornando-a útil também para momentos de lazer e recreação.

FAIXA 7 – O Dia

Apresenta o ambiente sonoro que contextualiza o período diurno. Carrega um grande potencial tranquilizador e harmonizador, colorindo sonoramente o ambiente e lhe conferindo uma forte sensação de vitalidade.

FAIXA 8 – O Dia [Trilha Principal]

Apresenta o ambiente sonoro que contextualiza o período diurno acompanhado da trilha sonora principal.

FAIXA 9 – O Dia [Trilha Nina]

Apresenta o ambiente sonoro que contextualiza o período diurno acompanhado da trilha sonora da cena com a Nina.

FAIXA 10 – A Noite

Apresenta o ambiente sonoro que contextualiza o período noturno. Carrega um grande potencial tranquilizador e harmonizador, colorindo sonoramente o ambiente e lhe conferindo uma forte sensação de repouso.

FAIXA 11 – A Noite [Trilha Principal]

Apresenta o ambiente sonoro que contextualiza o período noturno acompanhado da trilha sonora principal.

FAIXA 12 – A Noite [Trilha Nina]

Apresenta o ambiente sonoro que contextualiza o período noturno acompanhado da trilha sonora da cena com a Nina.

FAIXA 13 – O Mar

Apresenta o ambiente sonoro que contextualiza a praia. Carrega um grande potencial tranquilizador e harmonizador, colorindo sonoramente o ambiente e lhe conferindo uma forte sensação refrescante.

FAIXA 14 – O Mar [Trilha Principal]

Apresenta o ambiente sonoro que contextualiza a praia acompanhado da trilha sonora principal.

FAIXA 15 – O Mar [Trilha Nina]

Apresenta o ambiente sonoro que contextualiza a praia acompanhado da trilha sonora da cena com a Nina.

3-WALLPAPER

A pasta WALLPAPER inclui nove papéis de parede para computador nas dimensões 4267 x 3200 pixels, em formato JPEG de alta resolução [300 dpi], o que garante boa qualidade em caso de impressão do material.

Os papéis de parede trazem, cada um, a apresentação de um personagem da coleção seguido dos valores que ele apresenta. Um dos papéis é o tema da coleção.

4-IMPRESSÃO

1_PARA_COLORIR

Aqui você encontrará todos os personagens em folha A4, sem cor, para serem coloridos. É só imprimir e se divertir!

2_PARA_DESENHAR

Aqui você encontrará todos os personagens em folha A4, em linhas tracejadas e sem cor, para serem desenhados e coloridos. É só imprimir e se divertir!

3_JOGO_DA_MEMÓRIA

Aqui você encontrará o arquivo FRENTE e o arquivo VERSO para serem impressos em duas cópias e recortados, compondo o jogo da memória. Para se conseguir um material melhor e mais durável, o ideal é seguir o seguinte passo a passo:

1. *Imprimir duas cópias apenas do arquivo FRENTE em folha sulfite A4*
2. *Colar cada cópia em um papel cartão também A4 [quanto mais grosso melhor]*
3. *Imprimir duas cópias do arquivo VERSO em folha sulfite A4*
4. *Colar no verso dos papeis cartão que você já colou as duas primeiras impressões*
5. *Após bem seco, recortar as cartas.*

> ***ATENÇÃO:*** *antes de colar o verso no papel cartão, observe se está na posição correta, para as cartas não ficarem de cabeça para baixo.*

4_MONTAGEM

Aqui você encontra os arquivos 1, 2 e 3. Após imprimi-los em folha sulfite A4, cole-os em papel cartão A4 e recorte todas as figuras. Elas formam o tema visual da coleção, resultando em um tipo de quebra cabaças. A criança poderá tanto montar o tema da coleção como também compor outros arranjos com as figuras.

5_QUEBRA_CABEÇAS

Aqui você encontra divertidos quebra cabeças com os personagens e o tema da coleção. Imprima o arquivo desejado em folha sulfite A4 e cole-o em papel cartão A4. Depois é só recortar as peças seguindo as linhas de marcação.

6_CAPAS-CD

Este material foi incluso na coleção pensando em atender às pessoas que optarão por gravar os áudios em CD, podendo personalizar a mídia com o tema da coleção.

Esta pasta traz as capas para o CD e para o Audiobook seguidas de suas respectivas contracapas. São um total de quatro artes:

- CD Frente ***[arquivo: 01_Capa-CD_A4]***
- CD Verso ***[arquivo: 02_Verso-CD_A4]***
- AUDIOBOOK Frente ***[arquivo: 03_Capa-Audiobook_A4]***
- AUDIOBOOK Verso ***[arquivo: 04_Verso-Audiobook_A4]***

NOTA: *os arquivos estão em formato A4 e já trazem as marcas de corte sangradas [estouro de tinta para além dos cortes], para não ficarem rebarbas brancas depois de cortadas e refiladas.*

IMPORTANTE: as artes deverão ser impressas frente/verso, ou seja, capa/contracapa.

As artes, após impressas, poderão ser cortadas ou dobradas ao meio [formato livreto], opções estas de acordo com o tipo de box utilizado para acondicionar a mídia.

7_ETIQUETA-CD

Aqui você encontra a arte para ser aplicada ao disco. Recomenda-se ser impressa em adesivo autocolante. Seguem os seguintes arquivos:

01 : Para ser utilizado em montagem no programa de sua preferência, como o Nero, por exemplo.

02_A4 : Para ser impresso em papel adesivo formato A4. Após a impressão, utilize um CD sobreposto e centralizado à arte, e com um estilete faça o corte contornando o disco.

Pimaco_CD10B: Se você utiliza o programa da PIMACO para impressão de adesivos, esta será a melhor opção. Caso não utilize, mas opte pelos adesivos da PIMACO, utilize o modelo **CD10B** e baixe o programa gratuitamente no link abaixo:

http://www.pimaco.com.br/AssistentePimaco/setup.exe

Sugestões de Estratégias

A fim de obter melhores resultados com o uso da coleção **A Turminha**, considere:

- Estimular a atenção da criança para os valores de cada personagem. Exemplo: quando for tocar ou cantar a música do cachorrinho, diga à criança que o Floquinho é bonzinho e gosta de ajudar as pessoas. Desta forma, quando ela ouvir a canção, esse trecho que você a incentivou a observar será melhor interiorizado.
- No tocante aos princípios e valores, em momentos oportunos procure traçar um paralelo entre os personagens da coleção e a nossa vida, verbalizando para a criança que precisamos proceder de igual maneira. Exemplo: a Ricota é uma tartaruga paciente e vive muito feliz. Assim também devemos ser: pacientes e viver com felicidade.
- Sempre que a criança estiver na presença de um animal *[de verdade]* que esteja retratado na coleção, mostre a ela as características que correspondem às descritas na história ou na canção. Exemplo: a canção da Bibica, a galinha, descreve que ela trabalha com amor, não tem preguiça, dorme no poleiro e sua casinha se chama galinheiro. Estando a criança na presença de uma galinha de verdade, destaque esses pontos, mostrando a ave ciscando com vitalidade, mostrando o galinheiro e o poleiro para a criança. Isso trará mais vida para a coleção e a fará ser muito melhor aproveitada e assimilada.
- Utilize os papéis de parede nos computadores da residência ou escola e estimule a atenção da criança para a frase de cada um deles, ajudando-a a decorá-la para que seja pronunciada como se estivesse lendo.
- Utilize as trilhas sonoras do Audiobook para "colorir" os momentos recreativos da criança, no caso das trilhas mais animadas, ou durante o seu sono, com as trilhas mais calmas.
- Utilize as faixas ambiente [dia, noite e praia] do Audiobook e crie possibilidades de entretenimento. Exemplo: com a trilha da praia, poderia utilizar cartas de baralho ou peças de um dominó e espelhá-

los pelo chão para fazer de conta que são conchinhas para a criança juntar. Isso amplia muito o horizonte criativo da criança.

- Também poderá utilizar as trilhas do Audiobook e ir identificando os sons junto com a criança: água, onda, vento, pássaros, coruja, grilo etc. Este recurso estratégico aumentará o grau de atenção dela. Aproveite um contexto como esse e diga, por exemplo: "Lembra do Bolota? Ele é atento e bem ligado, não é mesmo? Então... Vamos fazer igual a ele e prestar atenção nos sons."
- Os papéis de parede para PC estão em alta resolução [300 dpi], de maneira que podem ser impressos em formato A4, A3 [ou até maior] para decoração, por exemplo, do quarto da criança. Neste caso, considere imprimir em papel couchê, o que conferirá maior beleza ao material.
- Quando a criança estiver utilizando qualquer dos materiais recreativos, deixe a música do respectivo personagem tocando.
- Com as peças de montagem do tema visual da coleção, incentive a criança a compor novos arranjos em vez de ficar apenas reproduzindo o tema da coleção.
- Estas são algumas ideias estratégicas. Com base nelas, e valendo-se de criatividade, amplie as possibilidades de uso do material. O mais importante é conseguir integrar as diversas peças da coleção. Quanto mais integração, melhores serão os resultados.

IMPORTANTE [ATENÇÃO EXTREMA]

Atente-se para sempre associar os valores e princípios aos NOMES DOS PERSONAGENS e NUNCA AOS ANIMAIS. Jamais permita à criança assimilar, por exemplo, que cachorros gostam de gatos. Além disso não ser uma verdade em absoluto, a criança, em algum momento, poderá presenciar uma cena de ataque entre cachorro e gato e isso poderá suscitar dúvidas e insegurança no seu entendimento, além do risco de passar a desconfiar do que você está ensinando a ela. Em vez disso, diga que **o Floquinho** *[especificamente o cachorrinho da história]* gosta de gatos. Isto, sim, poderá ter correspondência na vida real e você se resguardará em poder dizer à criança que aquele cachorro que ela viu atacar o gato não era o Floquinho. Usei o cachorro como exemplo, mas se valha deste cuidado para com todos os personagens desta coleção.

Agradeço por ter dedicado tempo a este manual. Meu nome é Fábio e estou à sua disposição para esclarecer quaisquer dúvidas. Sempre que necessário, faça contato pelo e-mail: contato@colecaoviver.com.br

www.colecaoviver.com.br